

# SPECTRAVIDEO™

## VIDEO GAME CARTRIDGE

### RAMPA RAZA™

SINGLE PLAYER ONLY  
FOR THE ATARI® AND SEARS  
VIDEO GAME SYSTEM  
INSTRUCTION MANUAL



BILINGUAL INSTRUCTION INCLUDED  
Y COMPRIS INSTRUCTIONS BILINGUE



## TABLE OF CONTENTS

CONTENTS	PAGE
● GETTING STARTED	2
● PLAYING THE GAME	3
● SCORING	4



FOR THE ATARI®  
AND SEARS VIDEO  
GAME SYSTEM



## THE GAME

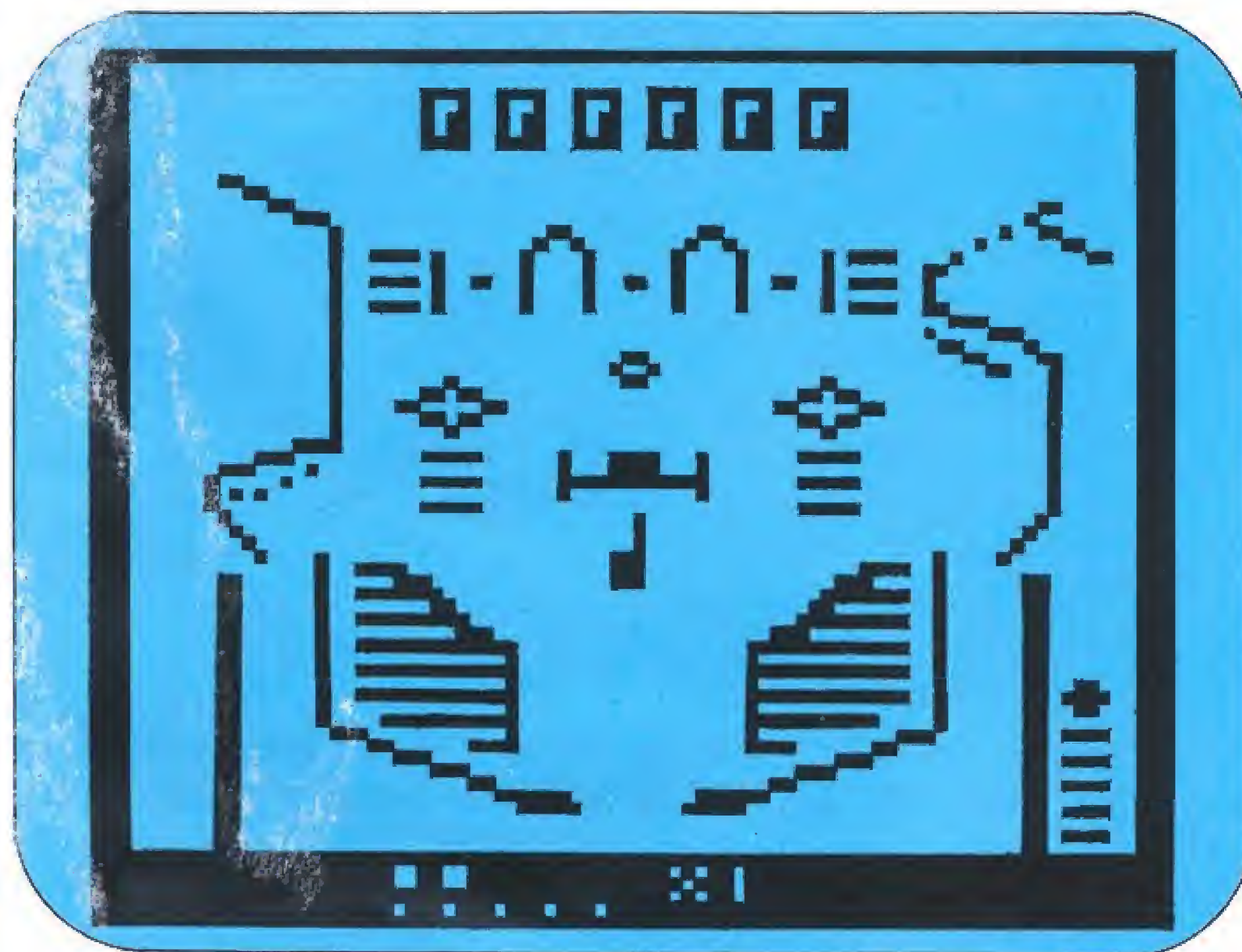
Great news for pin-ball fans! Now you may possess your own pin-ball machine and enjoy your game leisurely at any time! Although you might lose the thrill of cheating the machine by shaking it, you can have a fair play. It is a genuine test of your response, your eyesight and your judgement through manipulating a pair of Flippers.

## GETTING STARTED

1. Hook up game console.
2. Plug a set of game paddles into the left controller jack.
3. Turn the power off and insert the cartridge into the slot.
4. Turn the power on. Use the reset switch or either paddle button to start/restart the game.



1. Familiarize yourself with your pin-ball machine first:



2. Adjust the plunger position by pressing either paddle button.
3. Fire the ball by pressing both buttons simultaneously.
4. Once a ball is launched, these buttons become your vital weapon: the flipper controllers.



Just like the pin-ball game, you are given 5 balls per game. Keep this in the playfield. Avoid the side drains as well as the gap between 2 flippers. Of course, you have got to score marks. Here are more useful tips:

- **Rollovers**

As a ball passes through a rollover, an alphabet will be displayed right on the spot. If you get three alphabets, then 2 ball kickers will be generated, and your ball will be saved from draining down the side. If these alphabets are lit a second time with the same ball, you win an extra ball.

- **Drop Targets**

If you hit all three top drop targets, the score of the bumper pair increases. The second time, the score of the top bumper is increased. The third time, bonus will be granted once the rollover buttons are hit. After this, completing the targets spots the left rollover alphabet. Targets are reset on each new ball with any feature gained remains till game is over.

Completing the bottom targets advances the bonus multiplier. Once the multiplier reaches 5, completing the targets spots the right rollover alphabet. The bonus value and targets reset after each ball.

- **Spinner**

The spinner rotates the target value from 1 to 9. Hitting the rail bumpers causes the flashing switch between the sets of targets. Flashing targets score a bonus point.



- 1 ROLLOVER BUTTON
- 2 ROLLOVER
- 3 GAME SCORE
- 4 TOP BUMPER
- 5 BUMPER PAIR
- 6 BOTTOM DROP TARGETS
- 7 RAIL BUMPER
- 8 FLIPPER
- 9 BONUS
- 10 MULTIPLIER
- 11 BALL KICKERS
- 12 PLUNGER WITH A PINBALL SITTING ON TOP
- 13 DROP TARGET VALUE
- 14 ROLLOVER BUTTON
- 15 TOP DROP TARGETS
- 16 SPINNER



Once You Bash	Then You Score
Top Rollover	100
Rollover Button	10
Top Bumper	50 or 500 when flashing
Bumper Pair	10 or 100 when flashing
Spinner	10
Drop Target	100 x Drop Target Value
Rail Bumper	5

## Bonus

The following advances the bonus value:

- Top rollovers
- Button rollovers after the top targets have been completed 3 times
- Flashing drop targets

Each bonus point worths 1,000 points in your final game score.

MATIERES	PAGE
* PREPARATION	2
* COMMENT JOUER	2
* SCORE	4



## LE JEU

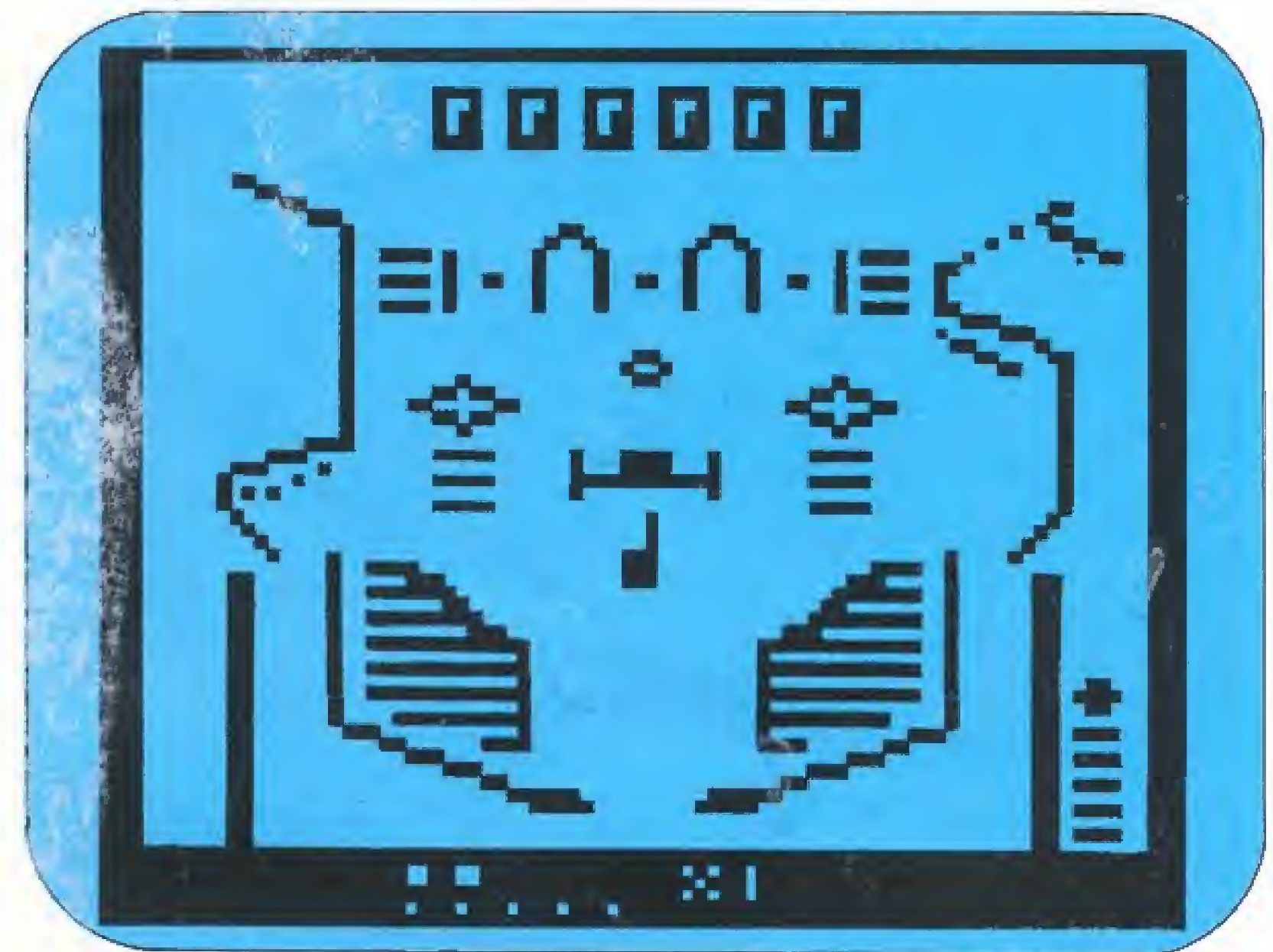
Grande nouvelle pour les mordus du flipper! Vous pouvez maintenant acquérir votre flipper personnel et vous divertir chez vous quand cela vous plaît. Même s'il vous faut sacrifier quelque peu du frisson de tromper la machine en la secouant, ce flipper vous fera passer de bons moments. C'est un réel défi lancé à vos réflexes, votre perspicacité oculaire et votre jugement en actionnant une paire de flippers.

## PREPARATION

1. Branchez la console du jeu.
2. Raccordez une paire de poignées de commande dans la prise gauche de la console.
3. Mettez l'appareil hors circuit et insérez une cassette dans la fente.
4. Mettez l'appareil en circuit. Utilisez le bouton de remise en position de départ ou l'un des boutons des poignées de commande pour commencer ou recommencer une partie.



1. Familiarisez-vous tout d'abord avec votre flipper:



2. Ajustez la position du lanceur en appuyant sur le bouton de l'une des poignées.
3. Lancez la bille en appuyant sur les deux boutons simultanément.
4. Une fois la bille lancée, ces boutons deviennent une arme vitale: les commandes des flippers.



Exactement comme pour un flipper, vous disposez de 5 billes par partie. Essayez de les maintenir dans la surface de jeu en évitant qu'elle ne sortent par les orifices latéraux ou ne passent entre les deux flippers. Bien sûr, vous devez marquer des points. Voici quelques tuyaux très utiles:

### ROLLOVERS

Si une bille passe au travers d'un "rollover", une lettre s'éclairera immédiatement à cet endroit. Si vous réussissez 3 lettres, vous disposerez de deux Ball Kickers qui éviteront de perdre une bille par une ouverture latérale. Si vous réussissez ces trois lettres une seconde fois avec la même bille, vous gagnez une bille supplémentaire.

### DROP TARGETS

Si vous atteignez les trois "Drop Targets", le score de la "Bumper Pair" augmente. La deuxième fois seul le score du "Bumper" supérieur augmentera. La troisième fois, vous bénéficierez d'un bonus lorsque vous atteignez les "rollovers". Après quoi, si vous atteignez les "targets" ou cibles, la lettre s'éclairera. Les "targets" retrouvent leur état initial pour chaque nouvelle bille, mais le score continue d'augmenter jusqu'à la fin du jeu. Si vous atteignez les "Bottom Targets", le bonus est multiplié. Lorsque le chiffre 5 est atteint, frapper les "targets" fait s'éclairer le "rollover" de droite. La valeur du bonus des cibles revient à zéro après chaque bille.

### TOURNIQUET

Le "tourniquet" fait passer la valeur des cibles de 1 à 9. Frapper les "rail bumpers" fait clignoter la lampe située entre les cibles. Ces cibles clignotantes vous font gagner un bonus.



- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Bouton du rollover       | 9. Bonus                     |
| 2. Rollover                 | 10. Multiplicateur           |
| 3. Score de la partie       | 11. Ball kickers             |
| 4. Top Bumper               | 12. Lanceur et une bille     |
| 5. Bumper Pair              | 13. Valeur des Drop Targets  |
| 6. Drop targets inférieures | 14. Bouton du Rollover       |
| 7. Rail Bumper              | 15. Drop Targets supérieures |
| 8. Flippers                 | 16. Tourniquet               |



Lorsque une bille frappe les cibles citées ci-dessous, vous remportez le nombre de points listés en face de chacune d'elles.

Rollover supérieur	100
Bouton du rollover	10
Bumper supérieur	50 ou 500 (s'il clignote)
Bumper Pair	10 ou 100 (si elle clignote)
Tourniquet	10
Drop Target	100 x valeur de la Droup Target
Rail Bumper	5

## BOUNS

Atteindre les cibles suivantes font s'accroître le bonus:

- Rollovers supérieurs
- Boutons des Rollovers après que les Drop Targets ont été frappées trois fois.
- Drop Targets Clignotantes

Chaque bonus vaut 1.000 points dans votre score final.





© 1984 SPECTRAVIDEO INTERNATIONAL LTD.

SA-218-C-Fre

PRINTED IN HONG KONG